HEROES V
of Might and Magic

The Ultimate Guide

ATACK

Basic attack
Увеличава поражението, което нанасят войските в меле с 5%.

Advanced attack
Увеличава поражението, което нанасят войските в меле с 10%.

Expert attack
Увеличава поражението, което нанасят войските в меле с 15%.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Archery
Увеличава нанесените щети от стрелците с 20%.

Battle Frenzy
Минимумът и максимумът поражение, което нанася всяко едно същество под контрола на героя, се увеличава с 1.

Tactics
Увеличава с един ред зоната за пренареждане на единиците преди битка.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Cold Steel
Героят добавя допълнителна ледена щета към атаката на всички единици във войската си.

Excruciating Strike
Подобрява умението **Mark of the Damned**. Съществува 40% шанс **Mark of the Damned** да нанесе двойна щета.

Flaming Arrows
Балистата под командване на героя премахва вражеската защита и нанася допълнителна огнена щета.

Nature's Wrath
Всички същества на Sylvan расата под командата на Ranger-ът получават +1 към максималната си щета.

Power of Speed
Героят придобива магията Haste и умението да я каства без мана.

Retribution
Войниците под командването на героя нанасят повече поражение в зависимост от моралът им.

DEFENSE

Basic Defense
Намаля понесените от единиците щети в меле с 10%.

Advanced Defense
Намаля понесените от единиците щети в меле с 20%.

Expert Defense
Намалява понесените от единиците щети в меле с 30%.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Evasion
Намалява понесените поражения от стрелци с 20%.

Protection
Намалява поражения от магически атаки с 15%.

Vitality
Увеличава жизнените точки на всички същества в армията с 2. Особено ефективно при армии, от ниско ниво единици.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Chilling Bones
Омагьосва всички undead единици под контрола на героя да използват мощна ледена атака.

Hellwrath
подобрява умението **Hellfire**. Добавя огнена щета и когато единиците отвръщат.

Last Stand
Всички войски под командването на героя са благословени с повишена жизненост. Ако противникът атакува и убие цялата групичка, последната единица ще оцелее и след атаката - на 1 кръв.

Power of Endurance
Героят придобива Endurance магията и я каства без мана.

Resistance
Героят придобива +2 defense перманентно.

Stand Your Ground
Войски под командването на героя получават +60% бонус към защитата си когато defend-нат.

LEADERSHIP

Basic Leadership
Увеличава моралът на всички единици в армията с 1.

Advanced Leadership
Увеличава моралът на всички единици в армията с 2.

Expert Leadership
Увеличава моралът на всички единици в армията с 3.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Diplomacy
Позволява на героя ефективно да преговаря с враждебни същества. Увеличава шансът същества да се присъединят към армията и намалява цената за присъединяването.

Estates
Героят развива частна охранителна дейност и "събира" 250 пари на ден за каузата.

Recruitment
Увеличава седмичния набор от 1-во, 2-ро и 3-то ниво единици с +3, +2 и +1 респективно. За целта героят трябва да е в града.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Artifical Glory
Бойните машини и golem-ите вече се влияят от ефекта на морала (лошият не се отразява).

Aura of Swiftness
Ходовете на единиците в битка се увеличават с 1.

Battle Commander
Добавя +2 към атаката на Ranger-а перманентно. War Dancers се присъединяват към армията на Ranger-а. Бройката War Dancers зависи от шифрата на седмицата.

Gate Master
Gating умението става по-полезно, водейки 20% повече подкрепления.

Divine Guidance
Редът на единиците да карат ход в битка идва по-бързо.

Herald Of Death
Всички неутрални единици, които се присъединят към героя автоматично биват трансформирани в съответстващата им на ранга undead единица.

LUCK

Basic Luck
Увеличава късметът на всички създания с 1.

Advanced Luck
Увеличава късметът на всички създания с 2.

Expert Luck
Увеличава късметът на всички създания с 3.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Magic Resistance
Увеличава магическата защита на всички същества в армията с 15%. Вероятността за избягване на вражеска магия нараства.

Resourcefulness
Героят ще открива повече злато и ресурси по картата и ще е по-късметлия като цяло

Soldier's Luck
Гарантира, че полезни умения на единиците в армията (като Shield Bash-а на Squire-а например) ще сработват по-често.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Dead Man's Curse
"Проклятието на мъртвеца" намалява късмета на врага с 1

Elven Luck
Бонусът от умението късмет се увеличава с 25%.

Spoils of War
От всяка спечелена битка героят ще печели пари и ресурси.

Swarming Gate
Съществува 15-30% шанс (в зависимост от "късмета" на героя) призованата групичка чрез **gating** да бъде двойно по-голяма.

Tear of Asha Vision
Героят "предчувства" местоположението на Tear of Asha (демек Граала). Не е нужно играчът да разкрива всички обелиски, за да установи местоположението й.

Warlock's Luck
Всяка бойна магия има шанс да нанесе двойно поражение!

SORCERY

Basic Sorcery
Увеличава честота, с която героят каства магии. Интервалът между две последователни заклинания намалява с 10%.

Advanced Sorcery
Интервалът между две последователни заклинания намалява с 20%.

Expert Sorcery
Интервалът между две последователни заклинания намалява с 30%.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Arcane Training
Намалява цената (в мана) на всички видове магии с 20%.

Magic Insight
Позволява на героя да научи магия от трето ниво без значение дали има познания в съответната магическа школа.

Mana Regeneration
Удвоява скоростта на възстановяване на маната.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Arcane Brillance
Героят получава +2 Spellpower и нова рандъм магия в магическата си книга.

Arcane Excellence
Героят получава +2 Spellpower перманентно и +100 мана временно.

Boneward
Намалява с 20% щетите, които нанасят вражеските магии на всички undead единици под командването на героя.

Counterspell
Неутрализира ефекта от следващата вражеска магия, но пък източва мана равняваща се на два пъти стойността на неутрализираната магия.

Erratic Mana
Цената на магиите се намалява с 0% до 50% на случаен принцип.

Soulfire
При консумиране на трупове от Demon Lord-а, за да си възвърне маната, те могат да експлодират най-неочаквано, нанасяйки щети на всички единици наоколо, включително и собствените.

ENLIGHTENMENT

Basic Enlightenment
Героят получава +1 към един от основните му показатели (атака, защита, магическа сила, знание) *на всяко четвърто ниво*, след първото, също така получава и 10% бонус към опитът придобит от битки.

Advanced Enlightenment
Героят получава +1 към един от основните му показатели (атака, защита, магическа сила, знание) *на всяко четвърто ниво*, след първото, също така получава и 20% бонус към опитът придобит от битки.

Expert Enlightenment
Героят получава +1 към един от основните му показатели (атака, защита, магическа сила, знание) *на всяко четвърто ниво*, след първото, също така получава и 30% бонус към опитът придобит от битки.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Arcane Intuition
Позволява на героя да научи непозната магия използвана от вражески герой или същество в битка (героят трябва да има нужното ниво на умение в съответната магическа школа).

Intelligence
Увеличава максималното количество мана с 50%.

Scholar
Позволява ефективна размяна на магии между два героя.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Arcane Exaltation
Героят получава +2 Spellpower перманентно.

Dark Revelation
Героят качва четири нива научавайки това умение.

Graduate
Плюс 2 Knowledge перманентно и допълнителен бонус +1000 experience.

Know Your Enemy
Шансът за критичен удар от "Avenger" умението се увеличава с 10%.

Lord of the Undead
Necromancer-ът получава +1 Knowledge. Умението Necromancy бива увеличено с 5%.

Wizard's Reward
"Наградата на wizard-а" дава перманентен бонус от +2 Spellpower плюс 1000 пари като еднократна субсидия.

LOGISTICS

Basic Logistics
Увеличава хода на героя по картата с 10%.

Advanced Logistics
Увеличава хода на героя по картата с 20%.

Expert Logistics
Увеличава хода на героя по картата с 30%.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Navigation
Увеличава ходовете по вода с 50%.

Pathfinding
Намалява наказанието за предвиждане през пресечена местност (намаляване на хода на героя) с 50%.

Scouting
Героят получава + 4 към обсега си на видимост и вече може да вижда точната бройка на съществата в неутрални и вражески армии, гарнизони и градове.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Death March
Всички войски в армията получават + 4 на хода си по време на обсада на вражески замък

Familiar Ground
Всички същества с героя (Knight или Ranger) получават +1 към дължината на хода си, ако битката се състои на тревиста местност.

March of the Golems
Всички golem-и под командването на героя получават +2 на хода и инициативата си.

Silent Stalker
Врагът ще вижда само най-силната единица от армията на героя и то без никаква цифра. Увеличава полезрението на 12. Позволява на героя да види куражът на неутралните единици.

Swift Gating
Demon Lord-ът усъвършенства умението **gating** и то се изпълнява 50% по-бързо.

Teleport Assault
Героят придобива **Teleportation** магията и умението да я използва с нападателен ефект, като телепортираните единици получават увеличена инициатива.

WAR MACHINES

Basic War Machines
Увеличава атаката, защитата и поражението на балистата. Увеличава поражението на катапулта и шансът да уцели с 30%. Лечителската мощ на Палатката се увеличава. Количката с амуниции увеличава атаката на стрелците в армията с 1.

Advanced War Machines
Увеличава атаката, защитата и поражението на балистата. Увеличава поражението на катапулта и шансът да уцели с 40%. Лечителската мощ на Палатката се увеличава. Количката с амуниции увеличава атаката на стрелците в армията с 2.

Expert War Machines
Увеличава атаката, защитата и поражението на балистата. Увеличава поражението на катапулта и шансът да уцели с 50%. Лечителската мощ на Палатката се увеличава. Количката с амуниции увеличава атаката на стрелците в армията с 3.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Ballista
Дава контрол над балистата. Тя получава един допълнителен изстрел и се възстановява след битка, ако е унищожена.

Catapult
Дава контрол над катапулта. Той придобива още един допълнителен изстрел.

First Aid
Дава контрол над Палатката и избор на цел за лекуване. Ако шатрата бъде унищожена, след битката автоматично се възстановява.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Brimstone Rain
Катапултът получава още един допълнителен изстрел (до 3 последователни хода, ако героят е профилирал "катапулт").

Imbue Ballista
Imbue Arrow вече ще влияе и на балистата. Всички изстрели на балистата ще носят магията на Рейнджъра и ще черпят от маната му.

Plague Tent
Палатката получава умение да нанася щети на враговете.

Tremors
Героят получава магията Earthquake и може да я каства, като поразява и зашеметява всички единиши зад защитните стени.

Remote Control
При започването на битката една от вражеските военни машини минава под ваш контрол.

Triple Ballista
Балистата придобива още един допълнителен изстрел (до три последователни изстрела общо, ако героят е със специалност "балиста")

DARK MAGIC

Basic Dark Magic
Позволява ученето на трето ниво магии от тъмната школа и прави тъмната магия малко по-ефективна.

Advanced Dark Magic
Позволява ученето на четвърто ниво магии от тъмната школа и прави тъмната магия значително по-ефективна.

Expert Dark Magic
Позволява ученето на пето ниво магии от тъмната школа и дава на тъмната магия максимална сила.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Master of Curses
Дава масов ефект на магиите **Weakness** and **Suffering**, но удвоява количеството мана за кастването им. Героят изразходва само половината от инициативата си за да кастне тези магии.

Master of Mind
Дава масов ефект на **Slow** и **Confusion** магиите, но удвоява количеството мана за кастването им. Удвоява нужната мана за кастване. Героят изразходва само половината от моментната си инициативa.

Master of Pain
Дава зонален ефект на **Decay** и **Vulnerability**, но удвоя цената им, като героят хаби само половината от текущата си инициативa

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Corrupted Soil
Героят призовава силите на природата да засегнат вражеските меле единици. Всеки път когато това същество мръдне ще получава огнена щета, която отговаря на нивото на героя.

Dark Renewal
Ако целта устои на магията, героят си връща обратно използваната мана

Fallen Knight
Войската под контрола на Героя понася -1 наказание на морала, но всички тъмни магии стават по-могъщи (увеличава магическата сила с 5 точки за кастване на тъмни магии)

Seal of Darkness
Вражескиям герой е принуден да използва два пъти повече мана когато казва тъмни магии.

Spirit Link
Necromancer-ът свързва собствения си дух към духът на кое да е същество на бойното поле. Когато съществото получи щета, маната на героя се пълни за сметка на страданията му .

Weakening Strike
Подобрява **Mark of the Damned**. Сега то не само наранява мишената си, но и я прокълнава с магията Weakness.

LIGHT MAGIC

Basic Light Magic
Позволява ученето на трето ниво магии и прави светлата магия малко по-ефективна.

Advanced Light Magic
Позволява ученето на четвърто ниво магии и прави светлата магия значително по-ефективна.

Expert Light Magic
Позволява ученето на пето ниво магии и дава на светлата магия максимална мощност

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Master of Abjuration
Дава масов ефект на **Deflect Missile** и **Endurance** магиите, но удвоява цената за кастването им. Героят хаби само половината от текущата си инициативa при заклинанието.

Master of Blessings
Дава масов ефект на **Divine Strength** и зонален ефект (част от бойното поле) на **Cleansing** магиите, но удвоява цената на съответните магии, като героят хаби само половината от текущата си инициативa.

Master of Wrath
Дарява с масов ефект на **Righteous Might** и **Haste** магиите, но удвоява цената. Героят изразходва само половината си текуща инициативa, когато каства тези магии.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Fire Resistance
Същества под командата на героя ще пострадат 50% от всички огнени атаки и са имунни на унищожаващия защита ефект на **Master of Fire** умението.

Guardian Angel
Ако всички войски на рицаря паднат мъртви в битка, ангел, призован на бойното поле, съживява най-мощната група от мъртви създания, после изчезва.

Refined Mana
Магьосниците в армията на героя използват два пъти по-малко мана за заклинанията си.

Storm Wind
Ranger-ът призовава природните сили да засегнат вражеските летящи единици. Инициативата и ходът им се намалява с 1.

Suppress Light
Light Magic магиите на врага струват двойно.

Twilight
Увеличава Spellpower: +3 за всички тъмни и светли магии.

DESTRUCTIVE MAGIC

Basic Destructive Magic
Позволява ученето на разрушителна магия трето ниво и я прави по-ефективна.

Advanced Destructive Magic
Позволява ученето на разрушителна магия четвърто ниво и я прави по-ефективна.

Expert Destructive Magic
Позволява ученето на разрушителна магия пето ниво и я прави максимално мощна.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Master of Fire
Дава разрушителен ефект на **Fireball** и **Armageddon** магиите. Защитата на същества засегнати от тези магии пада с 50%.

Master of Ice
Добавя замразяващ ефект към **Ice Bolt** и **Circle of Winter** магиите.

Master of Storms
Снабдява **Lightning Bolt**-а и **Chain Lightning**-а с зашеметяващ ефект (само първата мишена при **Chain Lightning**-а)

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Cold Death
Прави магиите **Ice Bolt** и **Circle of Winter** по-мощни. Тези магии ще убият поне едно същество, освен ако то няма **Cold** имунитет.

Fiery Wrath
Добавя допълнително огнено поражение към нанесеното от единиците в ръкопашен бой и отдалечена атака.

Mana Burst
Всеки път когато вражеска единица каже магия получава огнена щета право пропорционална на нивото на героя.

Sap Magic
Щетата от вражески магии се намалява с 20%

Searing Fires
Подобрява умението **Hellfire**. Огнената щета нанесена от **Hellfire** се увеличава с 50%.

Secrets of destruction
Героят придобива +2 Knowledge перманентно и една случайна магия от 1-о до 3-то ниво.

SUMMON MAGIC

Basic Summoning Magic
Позволява ученето на трето ниво магии от призоваващата школа и прави магиите и по-ефективни.

Advanced Summoning Magic
Позволява ученето на четвърто ниво магии от призоваващата школа и прави магиите по-ефективни.

Expert Summoning Magic
Позволява ученето на пето ниво магии от призоваващата школа и дава на магиите и максимална мощност.

АСОЦИИРАНИ УМЕНИЯ

Master of Conjuration
Прави **Conjure Phoenix** и **Summon Elementals** магиите по-мощни (ефективният Spellpower се увеличава с 4 при кастването им).

Master of Earthblood
Прави **Fire Trap** и **Earthquake** по-мощни (Spellpower-ът се увеличава с 4 при кастването им)

Master of Life
Прави**Fist of Wrath** и **Raise Dead** магиите по-мощни (Spellpower-ът се увеличава с 4 при кастването им).

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Banish
Спешално бойно умение. Премахва част от призовените или **gate**-нати същества (умение на инферното за викане на същества от бездната).

Elemental Balance
Всеки път когато врагът използва Summon Elementals магия, малка група отцепнищи бива призована да се бие на ваша страна.

Exorcism
Всички разрушителни магии правят двойно повече срещу призовани или **gated** (на инферното) същества.

Fire Warriors
Героят получава магията Summon Elementals. Въпреки типа на магията, тя ще призовава само Fire Elementals от този момент нататък. Цифрата на призовани елементали е 40% по-голяма от обикновено.

Haunted Mines
Превземайки вражеска мина Necromancer-ът е способен да я насели с духове. В защита на мината ще се появят **Ghosts**, като бройката им ще зависи от бройката на седмицата.

Wall of Fog
Героят призовава природните сили да засегнат всички стрелящи единици. Тяхната инициатива се намаля с 10% и нанасят 10% по-малко щети.

Heaven

Godric (Герой на кампания)

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Paragon Knight
Ефектът на Benediction се увеличава с качването на нива на героя. Маната, използвана за произнасяне на магии от Light Magic се намалява с 1.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic Leadership | Basic Light Magic | Benediction

» Бележки

започва с First Aid Tent.

Dougal

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Archer Commander
Всички Archers и Marksmen в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic attack | Archery

» Бележки

започва с Ammo Cart.

Tips & Tricks

Играта с хората, или: *Хората са Хората!* Възможен вариант за старт е изкупуването на селяните и използването на умението *Taxpayer*. С парите могат да се закупуват стрелци, които от своя страна са единицата, с която се експлорва територията в началото. Мечоносците имат адски добри умения, но не са особено практични заради ниската си инициатива и ход. Добре е да имате поне няколко до стрелците заради *shielding* умението.

Следват Грифоните – една от причините тази раса да е толкова безапелационно могъща. Вадят се лесно и рано, имат великолепни характеристики - с тях и със стрелците "изриването" на картата не е проблем. Изключително корава единица с висока инициатива, ход, щета и неограничен брой отвръщания. *Battle Dive* е страхотно умение, особено ефективно срещу вражески стрелци, защото инициативата на грифоните задължително има дават ход преди тях, след което те излизат от обсега им до момента, в който не ги връхлетят и не нанесат <u>*безответно*</u> двойна щета! Може да се заложи и на друга тактика с грифона. Да wait-ваме с клавиша "W" (впрочем, няма друг начин да се «изчака», в интерфейса не е предвидена иконка за това действие), при което Грифоните бързо натрупват добър резерв от инициатива. След което издебваме по initiative bar-а коя е единицата, преди която Грифонът ще е на ход 2 или повече пъти и да атакуваме нея.

В комплект с расовото умение *Counter Strike* и производното му *Retelation Strike*, вкарваме и героя в мелето, при което се получава добра комбинация.

Поповете като стрелци не ги бива особено, но в меле битка се справят отлично. Ъпгрейднатата им версия позволява да бъдат разделени на 2-3 групички, за да мятат ?надъхващи? магии. Имат изненадващо много живот и *no melee penalty*.

Може би най-дебалансиращата единица в играта е Cavalier -> Paladin. Направомерно корава гад! Дори неъпгрейднат, той е бойна машина с отлични показатели за атака/защита/ход/инициатива/щета, а като прибавим и *Jousting* бонуса му, нещата стават грубиянски.

Training Ground специализацията на расата е ултимативно превъзхождаща повечето, а може би и всички останали, расови специализации! От Селянин - в Паладин! Или в стрелец – пак е смазващо (вж. по-надолу).

Единственото, с което *Nival* като че ли са се опитали да балансират расата, е цената. **Haven** е много скъпа раса и голяма част от екстрите, с които се ползва, са трудно достъпни чисто финансово. Развие ли се обаче и докопа ли пари – гази.

Избор на герой: **Dougal** ? *Archer Commander*. Започва с доста прилично количество стрелци в армията. Освен това и с *Attack* и *Archery*. За всеки две нива добавя към атаката и защитата на стрелците. Добър е както за старт, така и за по-късен етап на играта, което е много важно! Превръща стрелците в чудовища, а стрелци могат да се произведат и от селяни. Друг добър избор е **Klaus** – повишава *Jousting* бонуса на Paladin-ите с всяко качено ниво, а умението му *Retaliation Strike* е по-мощно, което отлично се връзва с тактиката с грифоните.

Избор на науки и умения: **Haven** са бойна раса, единиците им са най-здравите – и като чисто статистически показатели, и като умения. Героите вдигат основно защита. Изборът на умението *Attack* се оказва изключително на място. Освен стандартния бонус към атака, то отключва и специалните умения, достъпни за рицаря - *Power of Speed* и *Retribution*. Първото има огромен списък от изисквания и не е особено приложимо, но виж – второто е лесно достъпно и изключително полезно в комплект с *Leadership*. От своя страна *Leadership* води до *Divine Guidance* и *Aura of Swiftness*. Тук целта ни е *Divine Guidance*. Щом веднъж сме я постигнали, вече имаме и сравнително по-лесен достъп до *Aura of Swiftness*. По отношение на останалите науки - всичко зависи от личното ви предпочитание и хода на играта. Сред удачните комбинации са *Logistics, Luck, Defense* – за герой-файтър; или *Dark Magic, Enlightenment, Light Magic* – за магически ориентиран герой.

Irina

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Griffin Trainer
Всички Griffins и Imperial Griffins в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво. Griffins получават способността Battle Dive.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic Luck | Magic Resistance

» Бележки

Ellaine

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Beloved of the People
Всички Peasants и Conscripts в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво. Освен това всички Peasants носят допълнително +1 злато на кралството всеки ден, отделно от способността им Tax Payer.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic Leadership | Recruitment

» Бележки

Vittorio

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Siege Engineer
Всички Archers и Marksmen в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic War Machines | Ballista

» Бележки

започва с Ballista.

Nicolai (Герой на кампания)

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Infantry Commander
Всички Footmen и Squires в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Expert Counterstrike | Advanced Leadership

» Бележки

Klaus

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Cavalry Commander
Cavaliers и Paladins в армията на героя получават допълнителен "турнирен" бонус, когато героят качва нива. Освен това умението Retaliation Strike на героя е по-силно.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic attack | Retaliation Strike

» Бележки

Laszlo

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Infantry Commander
Всички Footmen и Squires в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic Defense | Vitality

» Бележки

Maeve

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Windrider
Ефектът на Haste се увеличава с 1% с всяко ниво на героя.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic Leadership | Basic attack

» Бележки

Rutger

» Attributes

атака	1
защита	2
знание	1
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Pathfinder
Точките на движение на героя се увеличават с 1% на всеки две качени нива.

» Умения

Basic Counterstrike | Basic Logistics | Pathfinding

» Бележки

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Basic Counterstrike
Позволява ъпгрейдване на човешките войски в по-висш ранг. Действа само в градове на **Haven**, където има построен **Training Grounds.** Поражението, което единиците под ръководството на рицаря ще правят при отвръщане се увеличава с 5%.

Advanced Counterstrike
... поражението което единиците под ръководството на рицаря ще правят при отвръщане се увеличава с 10%...

Expert Counterstrike
... поражението, което единиците под ръководството на рицаря ще правят при отвръщане се увеличава с 20%...

Ultimate Counterstrike
... поражението което единиците под ръководството на рицаря ще правят при отвръщане се увеличава с 25%.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Benediction
Умението вдига морала, инициативата, атаката и защитата на войската.

Expert Trainer
Войските тренирани в градове на **Haven** струват 10% по-малко от нормално. Ггероят трябва да е в град с построен **Training Grounds** за да има ефект.

Retaliation Strike
Героят може да защитава избрана единица в армията си за един ход, нанасяйки директно поражение върху всеки враг, който я атакува.

УЛТИМАТИВНО РАСОВО УМЕНИЕ

Unstoppable Charge
Умението **Retaliation Strike** нанася тройно повече поражение.

Изисква:
Luck - Spoils of War, Training - Retaliation Strike, Logistics - Death March, Light Magic - Refined Mana, Luck - Tear of Asha Vision - Enlightenment - Wizard's Reward, Luck - Resourcefulness, Enlightenment - Graduate, Enlightenment - Scholar, Logistics - Familiar Ground, Training - Expert Trainer, Logistics - Pathfinding, Training - Benediction - Light Magic - Guardian Angel, Light Magic - Master of Blessings.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Retribution
Изисква: Training - Expert Trainer

Power of Speed
Изисква: Attack - Retribution, Dark Magic - Weakening Strike, Defense - Last Stand, Training - Expert Trainer, Dark Magic - Fallen Knight, Leadership - Aura of Swiftness, Dark Magic - Master of Curses, Training - Benediction, Leadership - Divine Guidance, Training - Retaliation Strike, Defense - Stand Your Ground, Defense - Vitality

Fallen Knight
Изисква: Dark Magic - Master of Curses

Weakening Strike
Изисква: Dark Magic - Fallen Knight, Leadership - Aura of Swiftness, Dark Magic - Master of Curses, Training - Benediction, Leadership -Divine Guidance, Training - Retaliation Strike

Stand Your Ground
Изисква: Defense - Vitality

Last Stand
Изисква: Defense - Stand Your Ground, Leadership - Aura of Swiftness, Defense - Vitality, Training - Benediction, Leadership - Divine Guidance, Training - Retaliation Strike

Fiery Wrath
Изисква: Destructive Magic - Master of Fire, Training - Expert Trainer

Graduate
Изисква: Enlightenment - Scholar

Divine Guidance
Изисква: Training - Retaliation Strike

Aura of Swiftness
Изисква: Training - Benediction, Leadership - Divine Guidance, Training - Retaliation Strike

Guardian Angel
Изисква: Light Magic - Master of Blessings

Refined Mana
Изисква: Training - Benediction, Light Magic - Guardian Angel, Light Magic - Master of Blessings

Familiar Ground
Изисква: Logistics - Pathfinding

Death March
Изисква: Logistics - Familiar Ground, Training - Expert Trainer, Logistics - Pathfinding

Tear of Asha Vision
Изисква: Luck - Resourcefulness

Spoils of War
Изисква: Luck - Tear of Asha Vision, Enlightenment - Wizard's Reward, Luck - Resourcefulness, Enlightenment - Graduate, Enlightenment - Scholar

Arcane Excellence
Изисква: Training - Benediction, Sorcery - Arcane Training

Elemental Balance
Изисква: Training - Expert Trainer, Summoning Magic - Master of Conjuration

Triple Ballista
Изисква: Training - Retaliation Strike, War Machines - Ballista

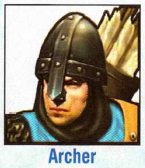
РАСОВИ УМЕНИЯ НА ЕДИНИЦИТЕ

Taxpayer	Съществото дава по 1 пара на ход. (Peasant)
Shield Bash	При всяка атака съществото има шанс да зашемети врага. Зашеметената единица не отвръща и губи инициатива (не важи за механични). (Footman, Squire)
Large Shield	Съществото понася само 50% от всички не магически атаки от дистанция. (Footman, Squire)
Enraged	Атаката на съществото ще се повиши когато приятелска групичка единици загине (с изключение на съживени или призовани на бойното поле същества). (Footman, Squire)
Shield Allies	Всички приятелски единици в съседство понасят само 50% от не-магическите далекобойни атаки. (Squire)
Shooter	Същество нанася щети от разстояние. Когато то е по-голямо от половината бойно поле, щетата е два пъти по-малка. В близък бой също. (Archer, Marksman, Priest, Inquisitor)
Scatter Shot	В зона 3 x 3 съществото нанася половината от нормалната си щета на всички единици, които се намират там. (Archer)
Precise Shot	Стреляйки отблизо (по-малко от 3 квадратчета), съществото нанася много тежка щета. (Marksman)
Caster	Съществото може да каства магии. Силата на магиите зависи от броя на съществата в групата. (Inquisitor)
No Melee Penalty	Стрелецът не търпи наказание за близък бой – нанася нормалната си щета. (Priest, Inquisitor)
Battle Dive	Съществото атакува избрано квадратче от бойното поле със забавена въздушна атака, нанасяйки двойна щета на всяка единица, включително и приятелските, намираща се там в този момент. След атаката, съществото заема случайна позиция по бойното поле. (Imperial Griffin)
Jousting	10% бонус към атаката за всяко изминато квадратче от бойното поле. (Cavalier, Paladin)
Lay Hands	Лекува. (Paladin)
Resurrect Allies	Съществото съживява загинала приятелска група, освен ако върху нея не е застанала друга група. (Archangel)

Peasant
Taxpayer

Conscript
Shield bash,

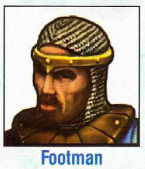
22	приръст	22
20	цена	30
1	атака	1
1	защита	1
1-1	щета	1-2
8	инициатива	8
4	ход	4
3	живот	6
0	мана	0
0	стрели	0



Archer
Shooter,
Scatter shot

Marksman
Shooter,
Precise shot

12	приръст	12
50	цена	80
4	атака	4
3	защита	4
2-4	щета	2-8
9	инициатива	8
4	ход	4
7	живот	10
0	мана	0
10	стрели	12

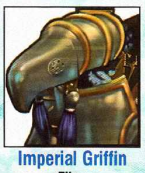


Footman
Large shield,
Shield bash,
Enraged

Squire
Large shield,
Shield bash,
Enraged,
Shield allies

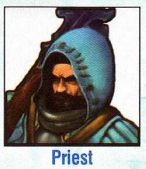
10	приръст	10
90	цена	130
4	атака	5
8	защита	9
2-4	щета	2-5
8	инициатива	8
4	ход	4
16	живот	26
0	мана	0
0	стрели	0

Griffin
Flier,
Large Creature,
Unlimited retaliation,
Immunity to blind



Imperial Griffin
Flier,
Large Creature,
Unlimited retaliation,
Immunity to blind,
Battle dive

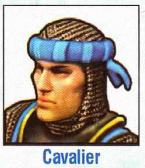
5	приръст	5
260	цена	360
7	атака	9
5	защита	8
5-10	щета	5-15
15	инициатива	15
7	ход	7
30	живот	35
0	мана	0
0	стрели	0



Priest
Shooter,
No melee penalty

Inquisitor
Shooter,
No melee penalty,
Caster

3	приръст	3
650	цена	900
12	атака	16
12	защита	16
9-12	щета	9-12
10	инициатива	10
5	ход	5
55	живот	80
0	мана	0
7	стрели	7



Cavalier
Jousting,
Large creature

Paladin
Jousting,
Large creature,
Lay hands

2	приръст	2
1250	цена	1550
23	атака	24
21	защита	24
20-30	щета	20-30
11	инициатива	12
7	ход	8
90	живот	100
0	мана	0
0	стрели	0

Angel
Flier,
Large creature

Archangel
Flier,
Large creature,
Resurrect allies

1	приръст	1
3200 g. 1 c +	цена	g. 4200 + c. 2
27	атака	31
27	защита	31
45	щета	50
11	инициатива	11
6	ход	8
180	живот	220
0	мана	0
0	стрели	0

Necro

Zoltan

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Spellwringer
Ако вражески герой произнесе заклинание, то може да бъде блокирано в магическата му книга, което ще направи невъзможно произнасянето на същото заклинание отново в тази битка. Вероятността за блокиране се увеличава с качването на нива на героя. Колкото по-широкообхватно е заклинанието, толкова по-трудно е за блокиране.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Enlightenment

Arcane Intuition

» Бележки

Kaspar

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Embalmer
First Aid Tent ще лекува 5 точки здраве повече на ниво на героя. Щетата от уменията PlagueTent също се увеличава.

» Умения

Basic Necromancy

Basic War Machines

First Aid

» Бележки

започва с First Aid Tent.

Tips & Tricks

Necropolis разполага с не дотам добри като показатели единици, но за сметка на това – много като количество. Така беше и в Тройката. Точно както и в нея, така и тук – играта с нетърпвите се върти около ултимативното им умение - **Necromancy** и трупането на огромни пълчища от скелети.

Избор на умение:

За да увеличите ефективността на основната си бойна сила - Скелетите, силно препоръчителни са следните умения и комбинации:

- Attack -> Archery -> Battle Frenzy -> Cold Steel

Атаката по принцип им е ужасно необходима на Некромансърите. Всичките им ключови единици разчитат на физическата щета – Vampire, Skeleton Archer. За *Archery*-то, предвид факта, че вдигнатите трупове вече са Skeleton Archer-и, е излишно да поясняваме. *Battle Frenzy* е подумение на *Attack*, което сякаш е замислено специално за Ъндедите. По-специално за 2-ЗК скелетите, които героят вече мъкне на даден етап от играта със себе си, и чиято щета се увеличава с +1, иначе казано – общо с 2-ЗК.

- Defense -> Vitality -> Chilling Bones

Подобен е коментарът и тук. *Defense* е ключово умение за хилава раса като Ъндедите. *Vitality*... ами то просто вдига жизнените точки на всички единици с 2. Или ако вземем горния пример – общата кръв на скелетите се увеличава с 4-6К.

- Summoning Magic-> Banish -> Haunted Mines

Принципно школата Summoning Magic е задължителна - най-важната магия за расата, *Raise Dead*, е от тази школа. *Banish* не е нещо кой знае какво, но е много удачен срещу призователи или срещу **Inferno**. А призраците, които ще населят превзетите мини. могат да бъдат успешно присъединени към армията на героя!

- Luck -> Dead Man's Curse

- Sorcery -> Boneward

В зависимост от стила ви на игра и възможностите за развитие, които предоставя картата, можете да се спрете и на някои от следните умения, избирайки да не специализирате в някои от последните две от горепосочените: *Dark Magic, Enlightenment, Destructive Magic, Light Magic, Logistics*.

Избор на герой:

Naadir – заради умението му да вдига призраци от умрелите групички, които се присъединяват само за битката, но пък предотвратяват съживяването на тези единици от врага, докато последният не убие вдигнатите призраци;

Orson – специалността му да надъхва зомбитата не е кой знае какво, но започва с уменията *Defense -> Vitality*, което е изключително полезно в ранен стадий на игра;

Vladimir – Reanimator – започва със *Summoning Magic ->Master of Life u Raise Dead* магията – може би най-добрия ъндед герой. Практически той почти не губи единици, а напротив – от всяка битка излиза с повече. Умението му *Raise Dead* се ъпгрейдва изключително добре и в напреднал стадий на игра той може да "съживи" по време на битка по 100 и повече скелета наведнъж.

Zoltan – специалността му дава шанс да блокира често използвана вражеска магия. Особено полезен е при битка с други Некромансъри, или Съмънъри, които имат навика да прекаляват с *Rise Dead, Phantom Forces, Summon Elementals* и *Resurrection*. Малко безполезен е при сблъсък с Деструктивна или Светла магия, понеже първата има богат набор от нападателни магии, а при втората имате нужда да метнете масовите надъхващи магии, ако не веднъж, то значително по-малък брой пъти.

Некромансърите разчитат на голяма, лесна за набиране (сравнително евтини са, имат *Necromancy* умение и *Undead Transformer*) и поддържане армия (отново *Necromancy* и *Rise Dead*). Новите некромансърски умения – особено **Eternal Servitude** - и **Skeleton Archers** са много добро попадение. **Necropolis** е скрит фаворит в **HMM5**. Тя е и една от расите, с които картата се "ръшва" най-бързо и лесно. Играч, който овладее в съвършенство "Ъндедите", може да изненада всеки!

Nicolai (Герой на кампания)

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Reanimator
Заклинанието Raise Dead има увеличен ефект. Силата на това заклинание се увеличава с 1 за всеки три нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Summoning Magic

Master of Life

» Бележки

Markal (Герой на кампания)

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Death Lord
Cavaliers и Paladins в армията на героя получават допълнителен "турнирен" бонус, когато героят качва нива. Освен това умението Retaliation Strike на героя е по-силно.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Leadership

Diplomacy

» Бележки

Naadir

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Soulhunter
Всеки път, когато група вражески единици умре, тя се заменя от група приятелски Manes за времето на битката. Броят на Manes зависи от нивото на героя.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Summoning Magic

Basic Dark Magic

» Бележки

Orson

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Zombie Lord
Всички Zombies и Plague Zombies в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Defense

Vitality

» Бележки

Deirdre

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Banshee
Ефектът на умението Banshee Howl се увеличава с качването на нива на героя.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Dark Magic

Banshee Howl

» Бележки

Raven

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Souldrinker
Заклинанието Curse of Weakness не само намалява щетите,нанасяни от съществата, но понижава и тяхната защита с 1 за всеки 3 нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Destructive Magic

Basic Dark Magic

» Бележки

Vladimir

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Reanimator
Заклинанието Raise Dead има увеличен ефект. Силата на това заклинание се увеличава с 1 за всеки три нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Summoning Magic

Master of Life

» Бележки

Lucretia

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Vampire Princess
Всички Vampires и Vampire Lord в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Necromancy

Basic Sorcery

Mana Regeneration

» Бележки

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Basic Necromancy
Превръща 5% от падналите в битка живи същества в скелети и ги присъединява към войската.

Expert Necromancy
...15%...

Advanced Necromancy
...10%...

Ultimate Necromancy
...20%...

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Banshee Howl
Героят може да звънне един gsm на Смърт и да Го призове в битката. Шегичка. Всички вражески същества биват наказани с -1 морал, -1 късмет и -10% инициатива.

Eternal Servitude
С негова помощ след края на битката някои от падналите undead същества биват "съживени".

Skeleton Archers
Позволява на Necromancer-а да вдига Skeleton Archers вместо Skeletons.

УЛТИМАТИВНО РАСОВО УМЕНИЕ

Howl of Terror
Специалното умение Banshee Howl допълнително намалява вражеския морал с 6

Изисква: Attack - Power of Speed, Logistics - Silent Stalker, Dark Magic - Corrupted Soil, Necromancy - Banshee Howl, Attack - Cold Steel, Necromancy - Eternal Servitude, Attack - Battle Frenz, Logistics - Death March, Logistics - Pathfinding, Dark Magic - Spirit Link, Enlightenment - Dark Revelation, Dark Magic - Master of Curses, Necromancy - Skeleton Archers, Enlightenment - Lord of the Undead, Enlightenment - Scholar

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Cold Steel
Изисква: Attack - Battle Frenzy

Power of Speed
Изисква: Attack - Cold Steel, Necromancy - Eternal Servitude, Attack - Battle Frenzy

Spirit Link
Изисква: Dark Magic - Master of Curses

Corrupted Soil
Изисква: Dark Magic - Spirit Link, Enlightenment - Dark Revelation, Dark Magic - Master of Curses, Necromancy - Skeleton Archers, Enlightenment - Lord of the Undead, Enlightenment - Scholar

Chilling Bones
Изисква: Defense - Protection

Resistance
Изисква: Necromancy - Skeleton Archers, Defense - Chilling Bones, Defense - Protection

Cold Death
Изисква: Destructive Magic - Master of Ice

Secrets of destruction
Изисква: Sorcery - Arcane Excellence,Destructive Magic - Cold Death, Necromancy - Eternal Servitude, Sorcery - Boneward, Sorcery - Magic Insigh, Destructive Magic - Master of Ice

Lord of the Undead
Изисква: Enlightenment - Scholar

Dark Revelation
Изисква: Necromancy - Skeleton Archers, Enlightenment - Lord of the Undead,Enlightenment - Scholar

Herald Of Death
Изисква: Leadership - Recruitment

Twilight
Изисква: Light Magic - Master of Blessings

Death March
Изисква: Logistics - Pathfinding

Silent Stalker
Изисква: Logistics - Death March, Logistics - Pathfinding

Dead Man's Curse
Изисква: Necromancy - Banshee Howl

Boneward
Изисква: Sorcery - Magic Insight

Arcane Excellence
Изисква: Necromancy - Eternal Servitude, Sorcery - Boneward, Sorcery - Magic Insight

Banish
Изисква: Destructive Magic - Secrets of destruction, Necromancy - Banshee Howl, Sorcery - Arcane Excellence, Destructive Magic - Cold Death, Necromancy - Eternal Servitude, Sorcery - Boneward, Sorcery - Magic Insight,Destructive Magic - Master of Ice

Haunted Mines
Изисква: Summoning Magic - Master of Life

Plague Tent
Изисква: War Machines - First Aid

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ЕДИНИЦИТЕ

Undead	Съществото не е живо и моралът му е винаги неутрален. Poison, Blind or Mind магиите нямат ефект върху него. (Всички единици на Necropolis)
Enraged	Атаката на съществото ще се повиши когато приятелска групичка единици загине (с изключение на съживени или призовани на бойното поле същества). (Zombie, Plague Zombie)
Weakening Strike	Всяка успешна атака намаля атаката и защитата на врага с 2 (не заема отрицателни стойности). (Plague Zombies)
Incorporeal	Физическа атака срещу това същество има само 50% шанс да успее. (Ghost, Spectre)
Mana Drain	Когато атакува единица с магически потенциал, това същество черпи от маната на жертвата и я използва за да се излекува и дори да съживява паднали същества. (Spectre)
Life Drain	Атакувайки съществото извлича живот от жертвите и по този начин се лекува и съживява. Изсмуканият живот е половината от нанесената щета. (Vampire, Vampire Lord)
No Enemy Retaliation	Врагът не отвръща на атаката на съществото. (Vampire, Vampire Lord)
Death Cloud	Атаката поразява не само мишената, но и всички не-undead същества, покрити от Death Cloud-а (3x3 квадратчета). (Lich, Archlich)
Harm Touch	Съществото винаги убива поне една единица от атакуваната група и сваля всички положителни магии от групата. (Wraith)
Cursing Attack	Наред с атаката, съществото прокълнават жертвата си да нанася по-малко поражение. (Spectral Dragon)

Sceleton
Undead

20	прираст	20
17	цена	30
1	атака	1
2	защита	2
1-1	щета	1-2
10	инициатива	10
5	ход	4
4	живот	5
0	мана	0
0	стрели	8

Sceleton Archer
Undead, Shooter

Zombie
Undead, Enraged

15	прираст	15
45	цена	65
1	атака	2
2	защита	2
1-2	щета	2-3
6	инициатива	7
4	ход	4
17	живот	17
0	мана	0
10	стрели	12

Plague Zombie
Undead, Enraged, Weakening strike

Ghost
Flier, Undead, Incorporeal

9	прираст	9
100	цена	140
4	атака	4
4	защита	4
3-7	щета	5-7
10	инициатива	10
5	ход	5
8	живот	12
0	мана	0
0	стрели	0

Spectre
Flier, Undead, Incorporeal, Mana Drain

Vampire
Undead, No Enemy Retaliation, Life Drain

5	прираст	5
240	цена	350
6	атака	9
6	защита	9
6-8	щета	7-11
11	инициатива	11
6	ход	7
30	живот	35
0	мана	0
0	стрели	0

Vampire Lord
Undead, No Enemy Retaliation, Life Drain, Teleport

Lich
Large Creature, Undead, Shooter, Death Cloud

3	прираст	3
700	цена	900
15	атака	19
15	защита	19
12-17	щета	16-20
10	инициатива	10
3	ход	3
50	живот	55
0	мана	16
5	стрели	6

Archlich
Large Creature, Undead, Shooter, Death Cloud, Caster, Spell Book

Wight
Large Creature, Undead

2	прираст	2
1400	цена	1800
24	атака	26
22	защита	24
20-25	щета	25-30
11	инициатива	11
6	ход	6
95	живот	100
0	мана	0
0	стрели	0

Wraith
Large Creature, Undead, Harm Touch

Bone Dragon
Large Creature, Undead, Flier

1	прираст	1
2400 g.	цена	g. 2900
1 merc. +		+ merc. 2
27	атака	30
28	защита	28
15-30	щета	25-35
11	инициатива	11
6	ход	7
150	живот	160
0	мана	0
0	стрели	0

Spectral Dragon
Large Creature, Undead, Flier, Cursing Attack

Academy

Tips & Tricks

Възможна стратегия за ранен стадий на игра: картата се експлорва с Master Gremlin-и и Steel Golem-и. Golem-ите се разпределят на няколко групички, за да предпазват Gremlin-ите. Гадините се убиват с помощта на магии и уменията на Steel Golem-ите да отвръщат неограничен брой пъти. Убитите Golem-и се съживяват с помощта на *Repair* уменията на Master Gremlin-ите. В случай че решите да продължите да използвате Големи, е препоръчително да се развият: *Logistics -> Pathfinding -> March of golems* и артефакти за съществата, даващи +2 speed и +24% initiative (препоръчително също +6HP).

За по-нататъшно развитие с расата са възможни следните комбинации от науки:

- *Dark* или *Light Magic* в комбинация със *Sorcery* – много полезни ?надъхващи?/отслабващи магии, които *Sorcery*-то спомага да бъдат кастванi по-често.
- ако сте се спрели на *Sorcery*, по-добре игнорирайте *Erratic Mana* и *Mana Regeneration* – Wizard-ите принципно качват доста на *Knowledge*, поради което тези умения не са належащи.
- добър избор може да бъде "взимането" на *Leadership* (заради *artificial glory*). Всъщност в **HMM 5** *Leadership*-ът винаги е добър избор – сред най-добрите дори – освен ако не играете с *Necropolis*, където е безсмислен.
- използвайте ARTIFICER-а активно!!! Винаги можете да разглобите артефактите, като при това възвръщате пълното количество ресурси, които сте вложили в създаването на даденя артефакт. Артефактите ще дадат на съществата голямо предимство – особено в начален стадий на играта: повишаване на живота, на морала, на късмета или пък на инициативата и хода.
- за играчи с офензивен начин на игра и стремеж към ръшване на картата добър избор на герой е **Nathir** – заради уменията *Flame Wielder* и факта, че започва с *Destructive magic + Master of fire + Fireball*. Друг подходящ избор е **Faiz** (*Disrupter*), който започва с *Basic Dark Magic + Master of Pain + Mass Vulnerability*. Трябва да се има в предвид, че класът Wizard развива много слабо атаката. Логично е да се използват магии, като най-добре е те да са офензивни, но в случая *Mass Vulnerability* е много добро попадение, защото освен че намаля много сериозно вражеската защита, то нанася и слаби поражения заради специализацията на героя. По-слабата атака и защита този клас герои могат да компенсират с магиите *Mass Endurance* и *Righteous Might* (+12 Attack, +12 Defense). Тогава *Sorcery*-то става едва ли не най-важният скил. Принципно може да се развива и *Attack* или *Defense*, но не е оправдано да се развиват и двете, тъй като останалите раси се справят по-добре с тези науки, а силата на **Academy** е в магиите.

Ако играете на по-голяма карта и ще развивате повече от един герой, интересен избор за стартов герой би могъл да бъде **Havez** – специалист на Гремлините, който на всеки 2 качени нива повишава Атаката и Защитата им с 1. С добавка от артефакт, даващ им допълнително Живот, Атака и Късмет/Морал/Инициатива, Гремлините са в състояние доста бързо да разчистят картата. Освен това **Havez** започва с *Ballista, First Aid Tent* и *Ammo Cart*, които освен че са адски полезни в началото, са и на обща стойност 6750 злато.

Що се отнася до единиците - добре е възможно най-бързо след Гремлините и Големите да бъдат извадени Магьосниците. Брутална единица. *Caster*. Фантастичен стрелец – единственият с *No Range Penalty* умение в играта. *Magic Attack*-ът го прави абсолютно страшилище. Джиновете не са чак толкова препоръчителни – те не са това, което бяха в **HMM 3**. Магиите им са доста по-мизерни и самата единица няма това огромно значение, което имаше в Тройката. Нанасят впечатляваща щета, но същевременно умират доста лесно.

Academy се очертава като един от най-силните градове. Една от причините за което са и двете последни единици. Макар Rakshasa Raja (аналог на Нагата) да страда от липсата на достатъчно висока инициативност, поне пък се компенсира от специалността *Dash*. Към Титана е много трудно да отправим някакви забележки. А пък умението *Artificer* е нехуманно просто.

Havez

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Gremlin Master
Специализира в Gremlins. Всички Gremlins и Master Gremlins в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Artificer

Basic War Machines

» Бележки

започва с Ballista, First Aid Tent и Ammo Cart.

Zehir (Герой на кампания)

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Master of Elements
Всеки път, когато приятелска група загине, група елементали близа в битката на страната на героя. Броят на елементалите се увеличава пропорционално на нивото на героя. Освен това заклинанията Summon Elementals и Summon Phoenix са по-мощни, произнесени от този герой.

» Умения

Basic Artificer

Basic Summoning Magic

Master of Conjuration

» Бележки

Jhora

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Windspeaker
Героят има повишена инициатива в битка, пропорционална на неговото ниво.

» Умения

Basic Artificer

Basic Sorcery

Arcane Training

» Бележки

Narxes

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Mentor
Специализира в Mage. Mage и Archmage са по-ефикасни, пропорционално на нивото на героя.

» Умения

Basic Artificer

Basic Enlightenment

Intelligence

» Бележки

Razzak

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Golem Crafter
Специализира в Golems. Всички Iron Golems и Steel Golems в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Artificer

Basic Defense

Vitality

» Бележки

Temkhan (Герой на кампания)

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Master of the Sands
Заклинателят трансформира местният времеви континуум, като променя реда на действие на съществата в началото на битката. Интензитетът на тази трансформация зависи от нивото на героя.

» Умения

Basic Artificer

Basic Sorcery

Magic Insight

» Бележки

Faiz

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Disrupter
Специализира в Curse of Vulnerability, така че заклинанието не само намалява защитата на целта, но и нанася щета. Нейното количество е пропорционално на нивото на героя.

» Умения

Basic Artificer

Basic Dark Magic

Master of Pain

» Бележки

Galib

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Spell Twister
Умението Spell Twister увеличава шанса пренасочените вражески заклинания да се насочат към вражеска единица, наместо в произволна посока.

» Умения

Basic Artificer

Basic Luck

Magic mirror

» Бележки

Nathir

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Flame Wielder
Ефективната Spellpower на героя се увеличава, когато произнася огнени заклинания. Множителят зависи от нивото на героя.

» Умения

Basic Artificer

Basic Destructive Magic

Master of Fire

» Бележки

Nur

» Attributes

атака	0
защита	0
знание	2
маг. сила	3
мана	30

» Специализация

Mystic
Героят има способността да възстановява маната в битка сам. Скоростта на възстановяване зависи от нивото на героя.

» Умения

Basic Artificer

Basic Sorcery

Mana Regeneration

» Бележки

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Basic Artificer
Позволява на героя да създава артефакти първо ниво за съществата.

Expert Artificer
Позволява на героя да създава трето ниво артефакти за съществата.

Advanced Artificer
Позволява на героя да създава второ ниво артефакти за съществата.

Ultimate Artificer
Намаля двойно цената за ковене на артефакти за съществата.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Consume Artifact
Бойно умение, позволяващо на героят да консумират магическата сила на артефакт, с който е оборудвана дадена единица, превръщайки я в мана.

Magic mirror
Всяко проклинащо или атакуващо заклинание, от страна на врага, има шанс да се отклони към друга цел, включително и вражеска.

Mark of the Wizard
Героят се свързва с мишената посредством Mark of the Wizard за да може всяка следваща атакуваща магия да нанесе двойно повече щета. Още повече всяка магия удряща по друго същество ще засегне и тази цел.

УЛТИМАТИВНО РАСОВО УМЕНИЕ

Arcane Omniscience
Всички магии, които съществуват ще бъдат записани в книжката на героя и той ще може да ги мята на експертно ниво.

Изисква: Sorcery - Erratic Mana, Summoning Magic - Wall of Fog, Enlightenment – Graduate, Attack - Cold Steel, Sorcery – Counterspell, Artificer - Magic mirror, Sorcery - Arcane Training, Summoning Magic – Banish, Artificer - Mark of the Wizard, Summoning Magic - Master of Conjuration, Enlightenment - Wizard's Reward, Enlightenment – Scholar, Attack - Flaming Arrows, Attack - Archery

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Flaming Arrows
Изисква: Attack – Archery

Cold Steel
Изисква: Attack – Flaming Arrows, Artificer - Mark of the Wizard, Attack - Archery
Seal of Darkness
Изисква:Dark Magic - Master of Mind

Dark Renewal
Изисква: Destructive Magic - Fiery Wrath, Dark Magic - Seal of Darkness, Destructive Magic - Sap Magic, Artificer - Mark of the Wizard, Artificer - Magic Mirror, Dark Magic - Master of Mind

Resistance
Изисква: Defense - Protection

Power of Endurance
Изисква: Defense - Resistance, Artificer - Magic mirror, Defense – Protection

Sap Magic
Изисква: Artificer - Magic mirror

Fiery Wrath
Изисква: Destructive Magic - Sap Magic, Artificer - Mark of the Wizard, Artificer - Magic mirror

Wizard's Reward
Изисква: Enlightenment – Scholar

Graduate
Изисква: Enlightenment - Wizard's Reward, Enlightenment - Scholar

Artifical Glory
Изисква: Leadership - Estates

Suppress Light
Изисква: Light Magic - Master of Abjuration

Refined Mana
Изисква: War Machines – Tremors, Light Magic - Suppress Light, Dark Magic – Dark Renewal, Artificer - Consume Artifact, War Machines - Remote Control, War Machines – Catapult, Light Magic - Master of Abjuration, Destructive Magic - Fiery Wrath, Dark Magic - Seal of Darkness, Destructive Magic - Sap Magic, Artificer - Mark of the Wizard, Artificer - Magic mirror, Dark Magic - Master of Mind

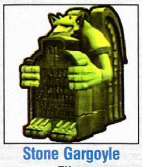
РАСОВИ УМЕНИЯ НА ЕДИНИЦИТЕ

Call Lightning	Съществото изстрелва Lightning Bolt, нанасяйки магическа (**въздушна**) щета, равна на 30 х броя на съществата в групата. (Titan)
No Melee Penalty	Стрелецът не търпи наказание за близък бой – нанася нормалната си щета. (Titan)
No Range Penalty	Стрелецът не търпи наказание за разстояние – нанася пълна щета. (Mage, Archmage)
Magic Attack	Съществото атакува всички единици разположени по линията на стрелковата му атака, включително и приятелските. (Mage, Archmage)
Caster	Съществото може да използва комплект от магии, подобно на героите. Силата на магиите зависи от броя на съществата в групата. (Mage, Archmage)
Energy Channel	Намаля цената на магиите за героя с 25%. (Archmage)
Random Caster	Прави произволна магия на приятелски (положителна) или вражески (отрицателен ефект) единици. (Djinn, Djinn Sultan)
No Enemy Retaliation	Врагът не отвръща на атаката на това същество. (Rakshasa Rani, Rakshasa Raja)
Dash	Съществото пропуска един ход в замяна на удвоена инициатива за следващите три хода. (Rakshasa Raja)
Unlimited Retaliation	Винаги отвръщат на меле атаки, освен ако атакуващия е с по енеmy retaliation умение. (Steel Golem)
Repair	Съществото може да поправя приятелски механични единици (Golems) и бойни машини. "Здравето", което възвръща е равно на два пъти броя на групичката. (Master Gremlin)
Enraged	Атаката на съществото ще се повиши когато приятелска групичка единици загине (с изключение на съживени или призовани на бойното поле същества). (Stone Gargoyle, Obsidian Gargoyle)

Gremlin
Shooter

Master Gremlin
Shooter,
Repair,

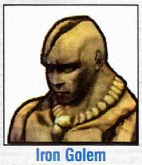
20	прираст	20
22	цена	35
2	атака	3
2	защита	2
1-2	щета	1-2
7	инициатива	11
3	ход	5
5	живот	6
0	мана	0
5	стрели	7



Stone Gargoyle
Flier,
Elemental,
Immunity to Lightning,
Enraged

Obsidian Gargoyle
Flier, Elemental,
Immunity to Lightning,
Immunity to Fire,
Immunity To Cold
Enraged

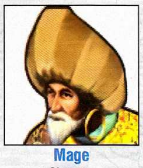
14	прираст	14
45	цена	70
3	атака	3
4	защита	5
1	щета	1-2
9	инициатива	10
6	ход	7
15	живот	20
0	мана	0
10	стрели	12



Iron Golem
Mechanical,
Immunity to Slow,
Magic-roof 50%

Steel Golem
Mechanical,
Immunity to Slow,
Unlimited Retaliation,
Magic-roof 75%

9	прираст	9
90	цена	130
5	атака	6
5	защита	6
3-5	щета	5-7
7	инициатива	7
4	ход	4
18	живот	24
0	мана	0
0	стрели	0

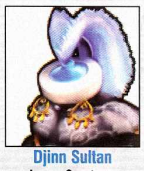


Mage
Shooter,
No Range Penalty,
Magic Attack,
Caster,
Spell Book

Archmage
Shooter,
No Range Penalty,
Magic Attack,
Caster, Spell Book,
Energy Channel

5	прираст	5
250	цена	340
10	атака	10
10	защита	10
7	щета	7
10	инициатива	10
4	ход	4
18	живот	30
10	мана	17
3	стрели	4

Djinn
Large Creature,
Flier,
Random Caster



Djinn Sultan
Large Creature,
Flier,
Random Caster,

3	прираст	3
480	цена	700
13	атака	15
12	защита	13
12-16	щета	16-22
12	инициатива	12
7	ход	8
33	живот	40
0	мана	0
0	стрели	0

Rakshasa Rani
Large Creature,
No Enemy Retaliation

Rakshasa Raja
Large Creature,
No Enemy Retaliation,
Dash

2	прираст	2
1400	цена	1770
25	атака	25
20	защита	20
15-23	щета	23-30
9	инициатива	8
5	ход	6
120	живот	140
0	мана	0
0	стрели	0

Colossus
Large Creature,
Immunity to
mind control

Titan
Large Creature, Immunity to mind control,
Shooter,
No Melee Penalty,
Call Lightning

1	прираст	1
3500 g.	цена	g. 4700
1 p.s. +		+ p.s. 2
27	атака	30
27	защита	30
40-70	щета	40-70
10	инициатива	10
6	ход	6
170	живот	190
0	мана	0
0	стрели	5

Sylvan

Ylthin

» Attributes

атака	0
защита	2
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Unicorn Maiden
Всички Unicorns и Silver Unicorns в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Avenger

Basic Light Magic

Master of Blessings

» Бележки

започва с First Aid Tent.

Findan

» Attributes

атака	0
защита	2
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Storm of Arrows
Преди започването на всяка битка, всички стрелци под командването на героя възпроизвеждат изстрел(и), като ефективността им зависи от нивото на героя.

» Умения

Basic Avenger

Basic Attack

Tactics

» Бележки

започва с Ammo Cart.

Vinrael

» Attributes

атака	0
защита	2
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Battle-Hardened
Опитът, който се дава след битка, се увеличава с 2% на ниво на героя.

» Умения

Basic Avenger

Basic Enlightenment

Intelligence

» Бележки

Wyngaal

» Attributes

атака	0
защита	2
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Swift Striker
Съществата в армията на героя имат +2% на ниво на героя бонус върху инициативата в началото на битката.

» Умения

Basic Avenger

Basic Attack

Tactics

» Бележки

Dirael

» Attributes

атака	0
защита	2
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Swarm Queen
Магията Wasp Swarm става по-ефективна с всяко следващо ниво на героя.

» Умения

Basic Avenger

Basic Summoning Magic

Master of Conjuration

» Бележки

Anwen

» Attributes

атака	0
защита	2
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Sword of Sylanna
С всяко ниво на героя Sylvan съществата под негово командване увеличават щетата, която нанасят на фаворитните врагове с 2%.

» Умения

Basic Avenger

Basic Defense

Protection

» Бележки

Tips & Tricks

Sylvan е раса със средни по показатели същества, но пък с отлична инициативa, с която само **Dungeon** (и то - не винаги) може да се мери. Това им позволява да карат ходовете си преди другите и да удрят първи. Като изключим Treant-ите, които са с ниски стойности на ход и инициативa, градът е сред един от най-бързите. Ще хвърлим малко светлина върху единиците и тяхната употреба в битката, започвайки от първо ниво – Pixie/Sprite – бърза единица, с висока инициативa и ход. Нанася добри щети на няколко вражески единици едновременно, без да ѝ се отвръща. Но седмичната ѝ популация е ниска.

Blade Dancer – ъпгрейдвайте при първа възможност във War Dancer – War Dancer Combo нанася щети на ВСИЧКИ вражески същества в близост. Високата инициативa и ход дават възможност на War Dancer-а да влезе в мелето и правят тази единица отлична бойна машина. Използвайте Hunter/Master Hunter избиване от разстояние. Това е много приличен стрелец, нанася добри щети и е единственият в играта, който стреля 2 пъти. Слаб в меле битки. Следващата единица е Druid/Druid Elder – на първо време можете да карате само с Druid, понеже разполага с lightning магията, която е изключително разрушителна. Ъпгрейдът увеличава сериозно атаката и защитата, щетата, както и броя изстрели. Също така получава умението *Mana Feed*, с което може да поддържа маната на героя и съответно умението *Imbue Arrow*. Използва се като основна damage dealer единица. Unicorn/ Silver Unicorn – бърз, добавя 30% *Magic Resistance* на околните приятелски единици, ъпгрейднат притежава *Blinding attack*. Нанася сравнително слаба щета. Treant/Ancient Treant – бавен, бавен... но дебел! И с много, много точки живот! Великолепен дифендър! Носи много на бой, може да приклещи и обездвижи повече от една вражеска единица, докато стрелците им видят сметката. А умението **Take Roots** го прави абсолютно страшилище!

Green Dragon/Emerald Dragon – нищо особено като за 7-о ниво, но с високата инициативa и умението *Acid Breath*. Ако му се метне *Divine Strength*, става сериозна заплаха.

Избор на герой и възможен път за развитие на уменията му:

Расовото умение *Avenger* не е сред най-силните в играта. Успешно приложимо е когато има достатъчно гадинки по картата, върху които да го употребите. Тук действително говорим за шанс, но пък бонусите, които води със себе си, са доста апетитни. Героят разполага с възможност да нанесе щети с *Deadeye Shot*, *Imbue Arrow* и *Rain of Arrows* (комбинацията *Imbue Arrow* и *Rain of Arrows* е особено разрушителна), а ултимативното му умение е едно от най-силните в играта -> *Nature's Luck*. Като оставим настрана това, самите единици получават 40% шанс за двойна щета. Това си е грубичко, предвид факта, че Pixie/Sprite, War Dancer и Green Dragon/Emerald Dragon удрят по повече от един враг. От останалите умения си струва да се развиват:

- *Luck ->Elven Luck -> Dead Man's Curse*
- *War Machines -> Imbue Ballista -> Triple Ballista* (тук не се гони само балистата, но и самото главно умение, което на експерт увеличава с 3 атаката на стрелците)
- *Enlightenment -> Know Your Enemy*

Така би изглеждал Avenger ориентиран герой, като в допълнение можете да изберете:

- *Summoning Magic -> Wall of Fog -> Fire Warriors*
- *Basic Sorcery -> Arcane Brillance*

Първото позволява да призовава Fire Elementals, а второто улеснява това значително.

Други възможни избори според хода на играта представляват:

- *Attack ->Archery -> Battle Frenzy ->Nature's Wrath -> Flaming Arrows*, първите умения се връзват идеално с употребата на Hunter-ите, *Flaming Arrows* допълнително ще надъха балистата в случай че сте избрали да развиете *War Machines -> Imbue Ballista -> Triple Ballista*.
- *Basic Leadership -> Battle Commander*
- *Light Magic -> Storm Wind -> Fire Resistance*

При избор на герой можете да се спрете на **Ossir** – специализира в Hunter-и и започва с добри начални умения, които си пасват с расовата стратегия; **Dirael** – началните и науки я правят идеална за развиване като съмънър с Fire Warriors.

Alaron

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Elven Fury
Дава на Blade Dancer, War Dancer, Hunter, Master Hunter, Druid, Druid Elder умението Enraged.

» Умения

Basic Avenger

Basic Leadership

Recruitment

» Бележки

започва с Ballista.

Talanar

» Attributes

атака	0
защита	1
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Elven Fury
Дава на Blade Dancer, War Dancer, Hunter, Master Hunter, Druid, Druid Elder умението Enraged.

» Умения

Basic Avenger

Basic Leadership

Recruitment

» Бележки

започва с Ballista.

Gilraen

» Attributes

атака	0
защита	2
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Blade Master
Всички Blade Dancers и War Dancers в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Avenger

Basic Defense

Protection

» Бележки

Ossir

» Attributes

атака	0
защита	2
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Master of the Hunt
Всички Hunters и Master Hunters в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Avenger

Basic Luck

Magic Resistance

» Бележки

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Basic Avenger
Позволява да бъде избран 1 „любим" враг в Avenger's Guild-а. За целта преди това играчът трябва да е избил 2 популации от вида (примерно 2 Black Dragon-а). Всички войски получават 40% шанс да нанесат двойна щета на избраната жертва.

Expert Avenger
Позволява да бъдат избрани 3 „любими" врага...

Advanced Avenger
Позволява да бъдат избрани 2 „любими" врага...

Ultimate Avenger
Позволява да бъдат избрани 4 „любими" врага...

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Deadeye Shot
Героят може да атакува, което и да е същество на бойното поле. Нанесената щета е три пъти нормалната. Ако съществото присъства в списъка с любими врагове се изпълнява критичен удар, който удвоява щетата и винаги убива поне едно същество.

Imbue Arrow
Позволява да се омагьосат стрелите с прокълнаваща или атакуваща магия. Всички стрелкови атаки не само ще нанесат щета на врага, но и ще активират заклинанието, черпейки от маната на героя. Imbue Arrow ефектът остава до края на битката или на маната.

Rain of Arrows
Дава на Ranger-а умение да атакува вражеско същество, което присъства в списъкът му с любими врагове. Ranger-ът нанася щета равна на три пъти стойността на нивото си.

УЛТИМАТИВНО РАСОВО УМЕНИЕ

Nature's Luck
Единиците в армията на героя винаги удрят с късмет.

Изисква: Attack – Flaming Arrows, Luck - Dead Man's Curse, Defense - Stand Your Ground, Avenger - Deadeye Shot, Attack Nature's Wrath, Attack - Battle Frenzy, Avenger - Rain of Arrows, Luck - Elven Luck, Luck - Soldier's Luck, Defense - Last Stand, Logistics - Familiar Ground, Defense – Vitality, Logistics - Silent Stalker, Logistics - Scouting

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Nature's Wrath
Изисква: Attack - Battle Frenzy

Flaming Arrows
Изисква: Avenger - Deadeye Shot, Attack - Nature's Wrath, Attack - Battle Frenzy

Corrupted Soil
Изисква: Dark Magic - Master of Pain

Seal of Darkness
Изисква: Avenger - Imbue Arrow, Dark Magic - Corrupted Soil, Dark Magic - Master of Pain

Last Stand
Изисква: Defense – Vitality

Stand Your Ground
Изисква: Defense - Last Stand, Logistics - Familiar Ground,Defense - Vitality, Logistics - Silent Stalker, Logistics - Scouting

Mana Burst
Изисква: Destructive Magic - Master of Fire

Secrets of destruction
Изисква: Avenger - Imbue Arrow, Destructive Magic - Mana Burst, Destructive Magic - Master of Fire

Know Your Enemy
Изисква: Enlightenment - Arcane Intuition

Arcane Exaltation
Изисква: Avenger - Deadeye Shot, Enlightenment - Know Your Enemy, Enlightenment - Arcane Intuition

Battle Commander
Изисква: Leadership - Recruitment

Storm Wind
Изисква: Light Magic - Master of Wrath

Fire Resistance
Изисква: Avenger - Imbue Arrow, Light Magic - Storm Wind, Light Magic - Master of Wrath

Silent Stalker
Изисква: Logistics - Scouting

Familiar Ground
Изисква: Logistics – SilentStalker, Logistics – Scouting

Elven Luck
Изисква: Luck - Soldier's Luck

Dead Man's Curse
Изисква: Avenger - Rain of Arrows, Luck - Elven Luck, Luck - Soldier's Luck

Arcane Brillance
Изисква: Sorcery - Counterspell

Counterspell
Изисква: Sorcery - Arcane Brillance, Enlightenment - Arcane Exaltation, Summoning Magic - Fire Warriors, Sorcery - Mana Regeneration, Avenger - Deadeye Shot, Enlightenment - Know Your Enemy, Enlightenment - Arcane Intuition, Light Magic - Fire Resistance, Summoning Magic - Wall of Fog, Avenger - Imbue Arrow, Light Magic - Storm Wind, Light Magic - Master of Wrath, Summoning Magic - Master of Earthblood

Wall of Fog
Изисква: Summoning Magic - Master of Earthblood

Fire Warriors
Изисква: Light Magic - Fire Resistance, Summoning Magic-Wall of Fog, Avenger-Imbue Arrow, Light Magic-Storm Wind, Light Magic - Master of Wrath, Summoning Magic - Master of Earthblood

Imbue Ballista
Изисква: War Machines - Ballista

Triple Ballista
Изисква: War Machines - Imbue Ballista, Avenger - Rain of Arrows, War Machines - Ballista

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ЕДИНИЦИТЕ

Spray Attack	Нанася щета на три квадратчета в ред. (Pixie, Sprite)
No Enemy Retaliation	Врагът не отвръща на атаката на това същество. (Pixie, Sprite)
War Dance Combo	Атакува всички врагове около него, като главната цел получава пълна щета, а всички останали половината от нормалната. (War Dancer)
Shooter	Същество нанася щети от разстояние. Когато то е по-голямо от половината бойно поле, щетата е два пъти по-малка. В близък бой също. (Hunter, Master Hunter, Druid, Druid Elder)
Double Shot	Съществото стреля два пъти. (Hunter, Master Hunter)
Warding Arrows	Има шанс да намали инициативата на обстрелваната единица с 20%. (Master Hunter)
Caster	Съществото може да използва комплект от магии, подобно на героите. Силата на магиите зависи от броя на съществата в групата. (Druid, Druid Elder)
Mana Feed	Съществото може да прехвърли маната си на героя. (Druid Elder)
Aura of Magic Resistance	Всички същества, стоящи в непосредствена близост получават 30% защита от магии. (Unicorn, Silver Unicorn)
Blinding Attack	Атакувайки съществото има шанс да ослепи опонента (blind със spell power 8). (Silver Unicorn)
Entangling Roots	Съществото сграбчва враговете с корените си и ги обездвижва. Може да обездвижи няколко противника последователно, като ефектът се запазва докато съществото е в директент контакт с тях (не мръдне или не загине). (Treant, Ancient Treant)
Enraged	Атаката на съществото ще се повиши когато приятелска групичка единици загине (с изключение на съживени или призовани на бойното поле същества). (Ancient Treant)
Take Roots	Когато изпълни wait или defend командите съществото получава 50% бонус към Defense-а си плюс възможност да отвръща на всички атаки до края на "хода". (Ancient Treant)
TurboBoost	Успешно завършило OCP (Overweight Creature Program), това същество може да се движи като светкавица. (Treant, Ancient Treant)

Pixie
Flier, No Enemy Retaliation, Spray Attack

Sprite
Flier, No Enemy Retaliation, Spray Attack, Caster, Spell Book

10	приръст	10
35	цена	55
1	атака	2
1	защита	1
1-2	щета	2-2
12	инициатива	14
7	ход	7
5	живот	6
0	мана	10
0	стрели	0

Blade Dancer

War Dancer
War Dancer Combo

9	приръст	9
65	цена	90
3	атака	4
2	защита	3
2-5	щета	3-5
11	инициатива	15
6	ход	6
12	живот	12
0	мана	0
0	стрели	0

Hunter
Shooter, Double Shot

Master Hunter
Shooter, Double Shot, Warding Arrows

7	приръст	7
125	цена	190
4	атака	5
1	защита	4
4-7	щета	5-8
10	инициатива	10
5	ход	5
10	живот	14
0	мана	0
12	стрели	16

Druid
Shooter, Caster, Spell Book

Druid Elder
Shooter, Caster, Spell Book, Mana Feed

4	приръст	4
310	цена	425
7	атака	12
7	защита	9
7-9	щета	9-14
10	инициатива	10
5	ход	4
34	живот	33
12	мана	15
5	стрели	7

Unicorn
Large Creature, Aura of Magic Resistance

Silver Unicorn
Large Creature, Aura of Magic Resistance, Blinding Attack

3	приръст	3
700	цена	900
12	атака	17
12	защита	17
10-20	щета	10-20
12	инициатива	12
7	ход	7
57	живот	77
0	мана	0
0	стрели	0

Treant
Large Creature, Entangling Roots, Enraged, Turbo Boost

Ancient Treant
Large Creature, Entangling Roots, Enraged, Turbo Boost

2	приръст	2
1200	цена	1500
19	атака	19
27	защита	29
7-17	щета	10-20
7	инициатива	7
6	ход	6
175	живот	181
0	мана	0
0	стрели	0

Green Dragon
Large Creature, Flier, Acid Breath

Emerald Dragon
Large Creature, Flier, Acid Breath, Immunity to Earth

1	приръст	1
3500 g.	цена	g. 4700
1 p.s. +		+ p.s. 2
27	атака	31
25	защита	27
30-50	щета	33-57
12	инициатива	14
8	ход	9
200	живот	200
0	мана	0
0	стрели	0

Inferno

Tips & Tricks

Стратегия за ранна игра с **Inferno** ? Familiar-ите са една от най-силните единици първо ниво. Когато се комбинират с Horned Overseer-ите, които принципно нищо друго не правят, освен да отнасят боя (което пък е слабата страна на Familiar-ите) стават за прочистване на мини и отблокиране на пътища. Истински силната единица тук е Cerberus – много ход, висока инициатива, tree-headed attack и прилична щета. В последствие Nightmare-ът се оказва добра оферта, заради адски добрите си специални умения. Pit Lord-ът има сериозен недостатък и той е ниска инициатива и ход. Devil не блести с нищо особено.

Няколко думи за героите, уменията и специалностите: ако решите да се втурвате след специалното умение на расата, добър избор се оказва **Nymus** - Gate Keeper (увеличава с 1% на ниво броя на gate-натите същества). За да се доберете до ултимативното умение на расата - *Urgash's Call* - са ви нужни основни умения *Gating, Luck, Logistics, Attack* и *Dark Magic*. За последното умение може да избирате между следните основни умения, които ще ви донесат съответните специфични бонуси: *Sorcery - Consume Corpse, Destructive - Searing Fires, Defense - Hellfire Wraith* или *Leadership - Gate Master*. Специфични особености на расата – строят сравнително по-бързо от останалите раси и надъхват атака. Играта с тях е офанзивна – импове, цербери, ?кошмари?, дяволи – напред, сукубите покриват с chain shot стрелбата си от задните редици, докато Пит Лордът мята fire ball-и. Добър ход е да gate-нете преди да влезете в битка и това важи особено за демоните, понеже те не нанасят висока щета, не са и бързи, но са винаги в доволно голямо количество и притежават explode. Използвайте ги, за да призовете чрез *Gating* групичка, която да блокира вражеските стрелци. Други добри герои на **Inferno**-то са: **Deleb** - заради факта, че расата трупа атака, а тя специализира в балиста, на която дава и допълнителна щета fire ball; **Nebiros** – *Chosen of Chaos* - +1 късмет на единиците и предотвратява използването на тактиката от врага преди битка. Умението му може да се окаже решаващо при зле подредена вражеска армия. Има още един хитър момент с демоничната раса, но той включва овладяването на *Summoning Magic* и *Phantom Force*. Клонирайте и ползвайте *Gating* умението.

Nymus

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Gate Keeper
Броят на съществата, извикани при Gating, се увеличава с 1% на ниво на героя.

» Умения

Basic Gating

Basic Luck

Magic Resistance

» Бележки

Sovereign (Герой на кампания)

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Aura of Swiftness
Инициативата на всички единици в армията на героя се повишава с 1% на ниво на героя.

» Умения

Basic Gating

Basic attack

Battle Frenzy

» Бележки

Grok

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Rusher
Точките на движение на героя се увеличават с 5% веднага и с +1% на всеки четири качени нива. Цената на заклинанието Teleport е намалена наполовина.

» Умения

Basic Gating

Basic Logistics

Pathfinding

» Бележки

Marbas

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Spellbreaker
Всички създания в армията на героя получават 5% Magic Resistance и + 1% за всяко ниво на героя.

» Умения

Basic Gating

Basic Defense

Protection

» Бележки

Deleb

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Iron Maiden
Изстрелите на Балистата под командването на героя са огнени кълбета. Spell power на огнените кълбета се увеличава с +1 за всяко ниво на героя.

» Умения

Basic Gating

Advanced War Machines

» Бележки

започва с Ballista и Ammo Cart

Jezebeth

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Temptress
Всички Succubi и Succubus Mistress в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Gating

Basic Sorcery

Magic Insight

» Бележки

започва с First Aid Tent

Nebiros

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Chosen of Chaos
Късметът на всички войски на героя се повишава с 1. Освен това, вражеските герои не могат да използват умението Tactics в битката.

» Умения

Basic Gating

Basic attack

Tactics

» Бележки

Alastor

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Mindreaver
Заклинанието Confusion има допълнителен ефект на намаляване маната на целта с една точка за всяко ниво на героя.

» Умения

Basic Gating

Basic Sorcery

Mana Regeneration

» Бележки

Guarg (Герой на кампания)

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Mindreaver
Заклинанието Confusion има допълнителен ефект на намаляване маната на целта с една точка за всяко ниво на героя.

» Умения

Basic Gating

Basic Dark Magic

Master of Mind

» Бележки

Grawl

» Attributes

атака	2
защита	0
знание	1
маг. сила	2
мана	20

» Специализация

Hound Master
Всички Hell Hounds и Cerberi в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки 2 нива на героя, започвайки от 1 ниво.

» Умения

Basic Gating

Advanced Destructive Magic

» Бележки

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Basic Gating
С това умението на героя Imp-вете и Demon-ите (и ъпгрейдваните техни версии) във войската могат да призоват подкрепления от сродни гадинки. Новопристигналите единици съставляват 1/4 от групичката, която ги е призовала и изчезват след битка.

Advanced Gating
Imp-те, Demon-те, Hell Hound-те и Succubi-те (и ъпгрейдваните техни версии) във войската могат да призоват еднократно подкрепления от сродни гадинки. Новопристигналите единици съставляват 30% от групичката, която ги е призовала и изчезват след битка.

Expert Gating
Всички адски войски, без Devils/Arch Devils, могат да се „гейтват" еднократно до Адските Селения, за да призоват подкрепления. Новопристигналите единици съставляват 35% от групичката, която ги е призовала и изчезват след битка

Ultimate Gating
Всички адски войски могат да „гейтват" еднократно и да призоват подкрепления, съставляващи като брой 40% от призовалата ги групичка. След битка оцелелите изчезват.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Consume Corpse
Героят по време на битка може да погълне трупа на паднало същество, за да възстанови маната си.

Hellfire
Същества под контрола на героя имат 30% шанс да нанесат допълнителна огнена щета. Щетата се определя от бройката същества в групата и от стойността на Spellpower-а на героя. Hellfire черпи от маната на героя.

Mark of the Damned
Героят маркира с този могъщ знак противниково същество и ако то се опита да мръдне, да нанаесе атака или да направи магия героят се засилва срещу него и му нанася щета. Седи кротко, да не ядеш колая с други думи. Знакът е активен до следващият ход на горя.

УЛТИМАТИВНО РАСОВО УМЕНИЕ

Urgash's Call
Умението Gating вече ще призовава съществата незабавно, и те на момента ще се включват в лентата на инициативата, като в зависимост от нея дори ще могат да атакуват веднага.

Изисква: Logistics - Teleport Assault, Luck - Dead Man's Curse, Attack - Power of Speed, Gating - Consume Corpse, Logistics - Swift Gating, Logistics - Pathfinding, Dark Magic - Dark Renewal, Luck - Swarming Gate, Dark Magic - Weakening Strike, Dark Magic - Master of Mind, Gating - Mark of the Damned, Luck - Soldier's Luck, Attack - Excruciating Strike, Attack - Battle Frenzy

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Excruciating Strike
Изисква: Attack - Battle Frenzy, Gating - Mark of the Damned

Power of Speed
Изисква: Attack - Excruciating Strike, Attack - Battle Frenzy, Gating - Mark of the Damned

Weakening Strike
Изисква: Gating - Mark of the Damned

Dark Renewal
Изисква: Dark Magic - Weakening Strike, Dark Magic - Master of Mind, Gating - Mark of the Damned

Hellwrath
Изисква: Gating - Hellfire, Defense - Evasion

Stand Your Ground
Изисква: Defense - Hellwrath, Gating - Hellfire, Defense - Evasion

Mana Burst
Изисква: Sorcery - Arcane Brillance, Gating - Hellfire, Summoning Magic - Elemental Balance, Sorcery - Soulfire, Summoning Magic - Fire Warriors, War Machines - Brimstone Rain, Gating - Mark of the Damned, War Machines - Catapult, Summoning Magic - Master of Conjuration, Gating - Consume Corpse

Arcane Exaltation
Изисква: Enlightenment - Scholar

Dark Revelation
Изисква: Enlightenment - Arcane Exaltation, Enlightenment - Scholar

Gate Master
Изисква: Leadership - Recruitment

Fire Resistance
Изисква: Light Magic - Master of Abjuration, Gating - Hellfire

Swift Gating
Изисква: Logistics - Pathfinding

Teleport Assault
Изисква: Gating - Consume Corpse, Logistics - Swift Gating, Logistics - Pathfinding

Swarming Gate
Изисква: Luck - Soldier's Luck

Dead Man's Curse
Изисква: Dark Magic - Dark Renewal, Luck - Swarming Gate, Dark Magic - Weakening Strike, Dark Magic - Master of Mind, Gating - Mark of the Damned, Luck - Soldier's Luck

Soulfire
Изисква: Gating - Consume Corpse

Arcane Brillance
Изисква: Summoning Magic - Elemental Balance, Sorcery - Soulfire, War Machines - Tremors, Summoning Magic - Fire Warriors, War Machines - Brimstone Rain, Gating - Mark of the Damned, War Machines - Catapult, Summoning Magic - Master of Conjuration, Gating - Consume Corpse

Fire Warriors
Изисква: Summoning Magic - Master of Conjuration

Elemental Balance
Изисква: War Machines - Tremors, Summoning Magic - Fire Warriors, War Machines - Brimstone Rain, Gating - Mark of the Damned, War Machines - Catapult, Summoning Magic - Master of Conjuration

Brimstone Rain
Изисква: War Machines - Catapult

Tremors
Изисква: War Machines - Brimstone Rain, Gating - Mark of the Damned, War Machines - Catapult

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ЕДИНИЦИТЕ

Demonic	Всички единици на Inferno. **Chain Shot**-ът не ги засяга, но са уязвими към магията **Holy Word**.
Mana Destroyer	Унищожава част от маната на противниковия герой в началото на битката. Количеството е равно на броя на съществата в групата x 0.25. (**Imp**)
Mana Stealer	Отнема от маната на вражеския героя и я дава на собствения в началото на битката. Количеството е равно на броя на съществата в групата x 0.25. (**Familiar**)
Explosion	Съществото нанася щета на всички единици около него, но не и на себе си. (**Horned Overseer**)
No Enemy Retaliation	Врагът не отвръща на атаката на това същество. (**Cerberus**)
Three-headed attack	Атакува три съседни врагове. (**Cerberus**)
Chain Shot	Съществото нанася пълно поражение на избраната цел и редуцирано на трите най-близки – всяка следваща понася половината от щетата на предходната (напр: 200-100-50-25). (**Succubus Mistress**)
Ranged Retaliation	Съществото отвръща на стрелкови атаки, освен ако не е блокирано или не е изразходвало всичките си отвръщания. (**Succubus**, **Succubus Mistress**)
Fright Aura	Намалява три пъти морала на всички врагове намиращи се на 3 игрални квадратчета от това същество. (Не засяга Necropolis и същества с неутрален морал). (**Nightmare**)
Fear Attack	Съществува шанс атакуваното същество да изпадне в паника и да се опита да избяга към края на бойното поле, загубвайки и натрупаната инициатива до този момент (Не засяга същества имунни на **Mind** магии). (**Hell Charger**, **Nightmare**)
Vorpal Sword	Всяка атака или отвръщане гарантирано убива поне една единица от групичката. (**Pit Lord**)
Summon Pit Lords	Съществото може да призове еднократно Pit Lord-ове, на мястото на паднали приятелски единици. Броят на призованите се изчислява като се сравнява общия живот на загиналите и се дели на 120 – колкото е животът на Pit Lord-а (напр: от 100 **Familiar**-а се "вдигат" 5 **Pit Lord**-а). (**Arch Devil**)

Imp
Mana destroyer, Demonic

Familiar
Mana destroyer, Demonic

Imp		Familiar
16	прираст	16
25	цена	45
2	атака	3
1	защита	2
1-2	щета	2-3
13	инициатива	13
5	ход	5
4	живот	6
0	мана	0
0	стрели	0

Horned Demon
Enraged, Demonic

Horned Overseer
Enraged, Demonic, Explosion

Horned Demon		Horned Overseer
15	прираст	15
40	цена	60
1	атака	3
4	защита	4
1-2	щета	1-4
7	инициатива	8
5	ход	5
13	живот	13
0	мана	0
0	стрели	0

Hell Hound
Demonic

Cerberus
Demonic, Tree-headed attack, No enemy retaliation

Hell Hound		Cerberus
8	прираст	8
110	цена	160
4	атака	4
2	защита	2
3-5	щета	4-6
13	инициатива	13
7	ход	8
15	живот	15
0	мана	0
0	стрели	0

Succubus
Shooter, Ranged retaliation, Demonic,

Succubus Mistress
Shooter, Ranged retaliation, Demonic, Chain shot

Succubus		Succubus Mistress
5	прираст	5
240	цена	350
6	атака	6
6	защита	6
6-13	щета	6-13
10	инициатива	10
4	ход	4
20	живот	30
0	мана	0
6	стрели	6

Hell Charger
Large creature, Fear attack, Demonic

Nightmare
Large creature, Fear attack, Demonic, Fright aura

Hell Charger		Nightmare
3	прираст	3
480	цена	666
13	атака	18
13	защита	18
8-16	щета	8-16
16	инициатива	16
7	ход	8
50	живот	66
0	мана	0
0	стрели	0

Pit Fiend
Large creature, Caster, Demonic, Spell book

Pit Lord
Large creature, Caster, Demonic, Spell book, Vorpal sword

Pit Fiend		Pit Lord
2	прираст	2
1550	цена	1850
21	атака	21
21	защита	21
13-26	щета	13-31
8	инициатива	8
4	ход	4
110	живот	120
11	мана	13
0	стрели	0

Devil
Large creature, Teleport, Demonic

Arch Devil
Large creature, Teleport, Demonic, Summon Pit Lords

Devil		Arch Devil
1	прираст	1
3500 g. 1 sulf. +	цена	g. 4666 + sulf. 2
27	атака	31
25	защита	29
36-66	щета	36-66
11	инициатива	11
7	ход	7
166	живот	199
0	мана	0
0	стрели	0

Dungeon

Eruina

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Coven Mistress
Shadow Witches и Shadow Matriarchs имат шанс да направят допълнителен изстрел към настоящата цел на героя. Шансът се увеличава с качването на нива на героя.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Destructive Magic

Basic attack

» Бележки

започва с Ammo Cart.

Sinitar

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Catalyst
Цената на Empowered заклинанията се намалява в зависимост от нивото на героя.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Destructive Magic

Empowered spells

» Бележки

Tips & Tricks

За разлика от други раси в играта, популацията на **Dungeon**-а е сравнително ниска. Специфичното е, че те компенсират количество с качество: висока щета, много жизнени точки и значително количество ход по бойното поле. Всичко това в комбинация с мощните поразяващи магии на героя, които биват допълнително подпомагани от расовото умение *Elemental Chains*, превръщат расата в добра нападателна сила.

Интересен момент е сградата Ritual Pit, предоставяща възможност за увеличаване популацията на Blood Maiden-и, Blood Fury-та, Minotaur-и и Minotaur Guard-ове.

Възможна стратегия за старт:

Първоначално се ползват Assassin-ите, Blood Fury-тата и героят със своите опустошителни магии. При първа възможност се вадят Grim Rider-и и се прави следната схема – Rider-ите атакуват на предна линия и остават там, но в зона, достъпна за Blood Fury-тата. Докато Fury-тата използват *Strike and return* и *No Enemy Retaliation*, нападайки същата групичка, задействат *Lizard Bite* умението на Rider-ите и последните вкарват допълнително на атакуваната единица половината от обичайната си щета – безответно! Ако се пуснат след това и Minotaur Guard-ове щетата вече става сериозна заради уменето им да удрят по два пъти (още два *Lizard Bite*-а).

Избор на герой:

Добър ход за началото е **Sorgal** – заради специалността му Lizard Breeder, която увеличава щетата от *Lizard Bite* уменето на Rider-ите. В по-късен стадий на игра вече се ползват хидри и Shadow Witches (ъпгрейдът не е особено важен в случая). Друг добър герой е **Sinitar** – намалява цената за използване на Empowered магии (двойна щета за сметка на двойна мана – расово умение). Тук, разбира се, може да се приложи и добре известната тактика, позната от старите части на поредицата: Black Dragon и *Armageddon*. Уменията, които е добре да се развият, са:

- *Destructive Magic* – не само заради съвпадението с офензивната насоченост на магическата школа и героя, но и заради лесно достъпните специални умения *Secrets of Destruction* и **Mana Burst** (в случай че развивате *Attack* паралелно с *Destructive Magic*) .

- *Sorcery* – когато става въпрос за раса, разчитаща основно на магиите, това умение не е за подминаване.

- *Light Magic* – малката численост на единиците се компенсира идеално с добро владеене на бялата магия, както вече стана ясно; тя притежава здраво ?надъхващи? магии и води до две много хубави специални умения за Warlock-а: ***Refined Mana*** и ***Twilight***.

Тези три са по-важните за расата, останалите два слота можете да запълните в зависимост от хода на играта със следните умения:

- *Logistics* дава сериозни бонуси в лицето на *Teleport Assault* и *Death March*, които са полезни главно при обсаждането на вражески замъци.

- *Attack* и/или *Defense* – ясни са преимуществата, които науките носят, но отново специалните умения, които стават достъпни за расата, са апетитни - *Power of Speed*, *Retribution*, *Power of Endurance* и *Resistance* (атаката е с по-добрите бъфове тук).

- *Basic Enlightenment* – това умение открива много сериозното и бързо достъпно умение *Dark Revelation*, като допринася и за *Wizard's Reward*

Luck заради *Warlocks Luck*

Dungeon също има сериозни претенции да е сред добрите, а защо не и най-добрата раса. Фантастична първа единица, особено в ъпгрейдната си версия. Доста добра ъпгрейдната втора. В комплект с двете лесно се експлорва картата и се завземат мините. Много бърза за бадене, не особено скъпа и доста ефективна трета единица в лицето на ъпгрейдваните Минотаври, които също могат да бъдат удачно включени в ранния експлор. Страхотна 4-та единица, която по всяка вероятност – заедно с Вампира – ще спори за най-добра в класа си с Грифоните и като нищо ще спечели.

За капак идва Черният Дракон – с най-добрите характеристики, имунен на всички магии.

Като своеобразен недостатък на **Dungeon**-а би могъл да бъде изтъкнат фактът, че между ъпгрейднатите и неъпгрейднатите версии на съществата разликата е колосална и де факто истински силна расата става, когато се ъпгрейдва, за което се искат доста пари и ресурси.

Kythra

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Slave Driver
Специализира в Minotaurs. Всички Minotaurs и Minotaur Guards в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Leadership

Estates

» Бележки

Segref (Герой на кампания)

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Dark Mystic
Умението Dark Ritual е по-мощно, позволявайки на героя да регенерира повече мана от обикновената горница. Регенерираното над горницата зависи от нивото на героя.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Dark Magic

Dark Ritual

» Бележки

Lethos

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Poison Master
Вражеските единици може да влязат в битката вече отровени, шансовете зависят от нивото на героя.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Dark Magic

» Бележки

Raelag (Герой на кампания)

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Intimidate
Вражеските единици търпят намаляне на инициативата в зависимост от нивото на героя.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Defense

Vitality

» Бележки

Yrbeth

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Dark Mystic
Умението Dark Ritual е по-мощно, позволявайки на героя да регенерира повече мана от обикновената горница. Регенерираното над горницата зависи от нивото на героя.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Dark Magic

Dark Ritual

» Бележки

Yrwanna

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Blood Mistress
Специализира в Blood Maidens. Всички Blood Maidens и Blood Furies в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Enlightenment

Intelligence

» Бележки

Vayshan

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Black Hand
Специализира в Scouts. Всички Scouts и Assassins в армията на героя получават +1 на атака и защита за всеки две нива на героя, започвайки от първо ниво.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic Luck

Soldier's Luck

» Бележки

Sorgal

» Attributes

атака	1
защита	0
знание	3
маг. сила	1
мана	10

» Специализация

Lizard Breeder
Специализира в Raiders. Специалната атака на Raiders - Lizard Bite - нанася повече щета, в зависимост от нивото на героя.

» Умения

Basic Irresistible Magic

Basic attack

Battle Frenzy

» Бележки

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Basic Irresistible Magic
Неутрализира част от естествения резистънс на противниковата единица – позволява на героя да нанася 20% от нормалната щета на магията срещу магически устойчиви или неуязвими същества.

Expert Irresistible Magic
...позволява на героя да нанася 50% от нормалната щета на магията...

Advanced Irresistible Magic
...позволява на героя да нанася 40% от нормалната щета на магията...

Ultimate Irresistible Magic
...позволява на героя да нанася 75% от нормалната щета на магията...

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Dark Ritual
Героят изразходва един пълен ход/ден на картата, в замяна възвръща цялата си мана.

Elemental Vision
Позволява на Warlock-а да вижда елементалния характер на вражески създание и на вражески Destruction Magic магии.

Empowered spells
Всички поразяващи магии правят 50% повече, но цената на маната се удвоява.

УЛТИМАТИВНО РАСОВО УМЕНИЕ

Rage of the Elements
Elemental chain ефектите правят двойно повече поражение.

Изисква : War Machines - Plague Tent, Luck - Tear of Asha Vision, Enlightenment - Wizard's Reward, War Machines - Tremors, War Machines - Catapult, Luck - Warlock's Luck, Logistics - Death March, Luck - Soldier's Luck, Logistics - Teleport Assault, Elemental Chains - Dark Ritual, Logistics - Scouting, Enlightenment - Dark Revelation, Elemental Chains - Elemental Vision, Enlightenment - Arcane Intuition

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

Power of Speed
Изисква: Attack - Tactics

Retribution
Изисква: Elemental Chains - Empowered spells, Attack - Power of Speed, Attack - Tactics

Dark Renewal
Изисква: Dark Magic - Master of Mind

Power of Endurance
Изисква: Defense - Vitality

Resistance
Изисква: Defense - Protection, Defense - Power of Endurance, Defense - Vitality

Secrets of destruction
Изисква: Elemental Chains - Dark Ritual

Mana Burst
Изисква: Destructive Magic - Secrets of destruction, Attack - Retribution, Elemental Chains - Dark Ritual, Elemental Chains - Empowered spells, Attack - Power of Speed, Attack - Tactics

Dark Revelation
Изисква: Enlightenment - Arcane Intuition

Wizard's Reward
Изисква: Enlightenment - Dark Revelation, Elemental Chains - Elemental Vision, Enlightenment - Arcane Intuition

Aura of Swiftness
Изисква: Leadership - Recruitment

Refined Mana
Изисква: Light Magic - Master of Wrath

Twilight
Изисква: Light Magic - Refined Mana, Elemental Chains - Dark Ritual, Light Magic - Master of Wrath

Teleport Assault
Изисква: Logistics - Scouting

Death March
Изисква: Logistics - Teleport Assault - Elemental Chains, Dark Ritual, Logistics - Scouting

Warlock's Luck
Изисква: Luck - Soldier's Luck

Tear of Asha Vision
Изисква: Luck - Warlock's Luck, Logistics - Death March, Luck - Soldier's Luck, Logistics - Teleport Assaul, Elemental Chains - Dark Ritual, Logistics - Scouting

Erratic Mana
Изисква: Sorcery - Mana Regeneration

Counterspell
Изисква: Destructive Magic - Mana Burst, Sorcery - Erratic Mana, Defense - Resistance, Destructive Magic - Secrets of destruction, Attack - Retribution, Elemental Chains - Dark Ritua, Elemental Chains - Empowered spells, Attack - Power of Speed, Attack - Tactics, Sorcery - Mana Regeneration, Defense, Protection, Defense - Power of Endurance, Defense - Vitality

Exorcism
Изисква: Summoning Magic - Master of Conjuration

Tremors
Изисква: War Machines - Catapult

Plague Tent
Изисква: War Machines - Tremors, War Machines - Catapult

РАСОВИ УМЕНИЯ НА ЕДИНИЦИТЕ

Range Penalty	Стрелецът нанася само половината от нормалната си щета, когато целта е извън обсега. (Scout, Assassin)
No Melee Penalty	Стрелецът не търпи наказание за близък бой – нанася нормалната си щета.(Scout, Assassin)
Poisonous Attack	Отравя жертвата и при всеки следващ неин ход тя понася щета. (Assassin)
Bravery	Съществото винаги има положителен морал (не по-малко от +1). (Minotaur, Minotaur Guard)
Double Attack	Съществото нанася два удара с една атака, като атакуваната групичка отвръща само на първата. (Minotaur Guard)
Lizard Bite	Нанася половината от нормалната си щета на вражеска единица, атакуваща приятелска единица в съседство. (Grim Raider)
Rider Charge	За всяко изминато квадратче до атаката защитата на врага се намаля с 20% (до нула). (Dark Raider, Grim Raider)
No Enemy Retaliation	Врагът не отвръща на атаката на това същество. (Blood Fury, Hydra, Deep Hydra)
Enraged	Атаката на съществото ще се повиши когато приятелска групичка единици загине (с изключение на съживени или призовани на бойното поле същества). (Hydra, Deep Hydra)
Six-headed attack	Всички вражески същества в близките 6 квадратчета получават щета когато това същество атакува или отвръща. (Deep Hydra)
Regeneration	Съществото възвръща 30 - 50 жизнени точки всеки ход. (Deep Hydra)
Caster	Съществото може да използва комплект от магии, подобно на героите. Силата на магиите зависи от броя на съществата в групата. (Shadow Witch, Shadow Matriarch)
Whip Strike	В близък бой това същество има шанс да кастне: Slow, Weakness или Berserk на атакуваната единица (spell power 3). (Shadow Matriarch)
Fire Breath	Поразява не само мишената, но и съществото стоящо директно зад нея. (Shadow Dragon, Black Dragon)

Scout
Shooter, No melee penalty, Range Penalty

7	прираст	7
60	цена	100
3	атака	4
3	защита	2
2-4	щета	1-2
10	инициатива	12
5	ход	5
10	живот	14
0	мана	0
5	стрели	5

Assassin
Shooter, No melee penalty, Range Penalty, Poison Attack

Blood Maiden
Strike and returns

5	прираст	5
125	цена	175
4	атака	5
2	защита	3
5-7	щета	5-7
14	инициатива	16
7	ход	8
16	живот	16
0	мана	0
0	стрели	0

Blood Fury
Strike and returns, No Enemy Retaliation

Minotaur
Bravery

6	прираст	6
140	цена	200
5	атака	5
2	защита	2
4-7	щета	4-7
8	инициатива	8
5	ход	5
31	живот	35
0	мана	0
0	стрели	0

Minotaur Guard
Bravery, Double attack

Dark Raider
Large Creature, Rider Charge

4	прираст	4
300	цена	450
9	атака	10
7	защита	9
7-12	щета	7-14
11	инициатива	11
6	ход	8
40	живот	60
0	мана	0
0	стрели	0

Grim Raider
Large Creature, Rider Charge, Lizard Bite

Hydra
Large Creature, Three-Headed Attack, No Enemy Retaliation, Enraged

3	прираст	3
700	цена	900
15	атака	15
12	защита	15
7-14	щета	9-14
7	инициатива	7
5	ход	5
80	живот	125
0	мана	0
0	стрели	0

Deep Hydra
Large Creature, Six-Headed Attack, No Enemy Retaliation, Enraged, Regeneration

Shadow Witch
Shooter, Caster, Spell Book

2	прираст	2
1400	цена	1700
18	атака	20
18	защита	20
17-24	щета	17-27
10	инициатива	10
4	ход	4
80	живот	90
11	мана	14
4	стрели	4

Shadow Matriarch
Shooter, Caster, Spell Book, Whip Strike

Shadow Dragon
Large Creature, Flier, Fire Breath

1	прираст	1
3700 g.	цена	g. 4500
1 sulf. +		+ sulf. 2
25	атака	30
24	защита	30
45-70	щета	45-70
10	инициатива	10
9	ход	9
200	живот	240
0	мана	0
0	стрели	0

Black Dragon
Large Creature, Flier, Fire Breath, Immune To Magic

Справочникът подготви: **Димитър Найдев**
Редакция: **Freeman**
Издание на **Gamers' Workshop**